



PODSTAWY PROGRAMOWANIA W PYTHON

PO 9 ZAJĘCIACH:

1. Omawiane zagadnienia:

a. definiowanie klas

- i. słówko kluczowe **class**
- ii. definiowanie konstruktora **__init__**
- iii. znaczenie słówka **self** – oznacza odniesienie do konkretnej instancji obiektu
- iv. definiowanie pól/atributów/zmiennych instancji: **self.zmienna**
- v. definiowanie metod instancji – **def funkcja(self, ...):**

b. używanie klas

- i. tworzenie instancji klas:

instancja = MojaKlasa()

- ii. odwoływanie się do atrybutów/zmiennych instancji

instancja.pole

- iii. wywoływanie metod instancji:

instancja.metoda()

c. Używanie instancji obiektów jako atrybutów wewnątrz innych obiektów

auto = Samochod()

maly_silnik = Silnik()

auto.silnik = maly_silnik

auto.silnik.moc

2. Zadania do domu (na weekend):

- a. stworzyć jak najwięcej klas, które odwzorowują otaczającą nas rzeczywistość, np.: telewizor, grzejnik, piekarnik, czajnik, drzewo, kwiat, osoba, napój, komputer itp. itd.
- b. tworzyć instancje tych klas – sprawdzać jak się zachowują, nauczyć się wydobywać z nich informacje, korzystać z metod

- c. jeśli czujemy się pewniej, to stwórzmy klasy, których atrybutami są inne klasy
- d. możemy zastanowić się, w jaki sposób nasza baza może wykorzystać obiekty.
- e. Jeżeli czujemy się pewnie możemy przerobić naszą bazę na obiekty – jeden obiekt to będzie baza, która będzie zawierać inne obiekty (filmy, książki itp.)